Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the watermark

EUROPEAN VARSION <NESE-P-SC>

Nintendo® ENTERTAINMENT SYSTEM™

SOCCER

ANLEITUNG

*Diese Spielpackung kann nur zusammen mit der europäischen Ausführung des NES-Steuerdecks verwendet werden.

© 1985 Nintendo®
Nintendo Co.,Ltd.

Printed in Japan FRG

Wir freuen uns, daß Sie sich für das Nintendo® Entertainment System Soccer Pak entschieden haben.

SPIELGEGENSTAND/SPIELBESCHREIBUNG

Das ist echte Weltcupstimmung, wie man da seine Mannschaft auf dem Feld hin- und herdirigiert. Abschläge, Einwürfe, Torschüsse und Eckbälle wie in einem richtigen Spiel. Man kann sich unter fünf verschieden starken Mannschaften einen Gegner aussuchen. Je besser die eigene Mannschaft wird, desto stärker wird auch die gegnerische, die entweder vom Computer oder von einem Freund gesteuert wird. Sogar die Spieldauer kann festgelegt werden, und während die Minuten verrinnen, kann man sich schon auf eine großartige Halbzeitshow freuen.

Bitte lies diese Anleitungen aufmerksam durch, damit du dein neues Spiel gut in den Griff bekommst, und heb den Prospekt für spätere Fragen auf.

1. ZUR BEACHTUNG

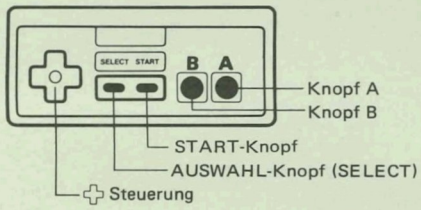
1) Dies ist ein Präzisionsspiel. Man sollte es nicht an sehr heißen oder kalten Orten aufbewahren. Auf keinen Fall sollte man es anstoßen, fallenlassen oder auseinandernehmen.
2) Die Kontakte dürfen nicht berührt, naßgemacht oder verschmutzt werden, sonst geht das Spiel kaputt.
3) Nicht mit Benzin, Alkohol oder anderen Lösungsmitteln reinigen.

Hinweis: Zur Verbesserung des Spiels können technische oder allgemenine Veränderungen ohne Vorankündigung durchgeführt werden.

2. BEZEICHNUNGEN DER BEDIENUNGSTEILE UND BEDIENUNGSANLEITUNG

Bedienung 1/Bedienung 2

Bedienung 1 — wenn man alleine spielt
Bedienung 2 — für den zweiten Spieler

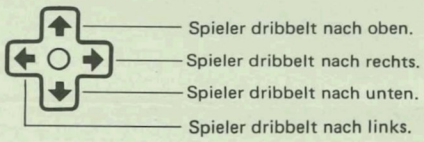


Die Bedienungsweise bei diesem Spiel ist ziemlich kompliziert. Lies deshalb die Anleitungen genau durch und mach dich mit der Bedienung genau vertraut, damit du alle Knöpfe beherrschst.

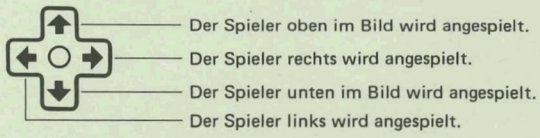
ANGRIFF:

✚ Steuerung

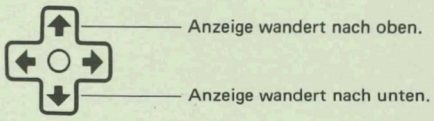
Dribbeln
Über dem Spieler, der dribbelt, erscheint die Bedienernummer.



Abgeben
Über dem Spieler, der angespielt werden soll, erscheint die Bedienernummer.



Torschußrichtung
Die Schußanzeige vor dem gegnerischen Tor (Pfeil) entscheidet über die Torschußrichtung.
*Bei Elfmetern erscheint kein Pfeil.



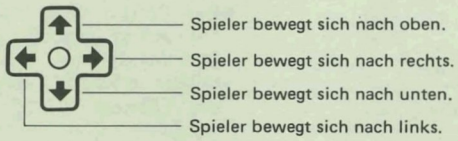
Knopf A
Dieser Knopf ist für Schüsse. Beweg die Schußanzeige mit der Steuerung ✚ und drück Knopf A.

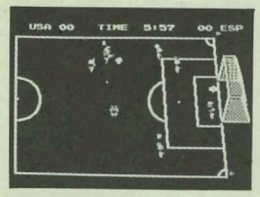
Knopf B
Dieser Knopf ist für Pässe.
Such mit der Steuerung ✚ den Spieler aus, der angespielt werden soll, und drück Knopf B.
Die Bedienung wird dann auf den angespielten Spieler übertragen.

VERTEIDIGUNG:

✚ Steuerung

Spieler bewegen
Der Spieler, über dem die Bedienernummer erscheint, kann bewegt werden.

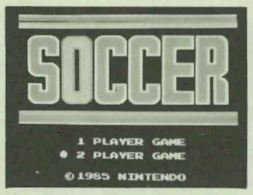




Torwart bewegen
Der Torwart kann auf die gleiche Weise wie die anderen Spieler, aber nur im Strafraum, bewegt werden (s.S. 9).

Knopf A Nicht benützt.
Knopf B Mit diesem Knopf wird die Bedienung auf einen Spieler in der Nähe des Balles übertragen.

Hinweis: Bring die Bedienungen für Angriff und Verteidigung nicht durcheinander. Vergiß nicht, daß Angriff und Verteidigung während des Spiels dauernd wechseln.

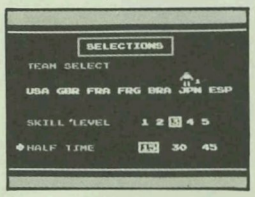


AUSWAHL-Knopf (SELECT)
Wenn man diesen Knopf drückt, erscheint die AUSWAHL-Liste.

START-Knopf
Wenn man diesen Knopf drückt, bewegt sich der Fußball. Stell ihn auf die Spielart ein, die du möchtest.
- Wenn du den Computer herausfordern möchtest, mußt du auf 1 PLAYER GAME einstellen.
- Bei 2 PLAYER GAME kannst du gegen einen anderen Spieler antreten.

Pause:
Wenn du mitten in einem Spiel eine Pause machen möchtest, drückst du einfach auf den START-Knopf. Dann ertönt das Pausenzeichen, und das Spiel wird unterbrochen. Zum Weiterspielen an der gleichen Stelle noch einmal auf START drücken.

AUSWAHL-Liste (SELECTIONS)



Auswahl der gegnerischen Mannschaft, ihrer Spielstärke und der Spieldauer.

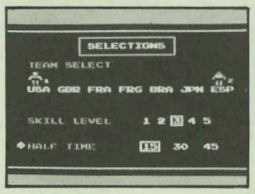
- **Nur 1 Spieler** (Mit Bedienung 1 gegen den Computer)

(1) Oben oder unten auf die Steuerung ✚ drücken, dann wird der Pfeil auf MANNSCHAFTSWAHL (TEAM SELECT) gestellt. Die Mannschaft wählt man links oder rechts auf der Steuerung ✚.
(2) Oben oder unten auf die Steuerung ✚ drücken, dann wird der Pfeil auf SPIELSTÄRKE (SKILL LEVEL) gestellt. Die gewünschte Spielstärke wählt man links oder rechts auf der Steuerung ✚

(1 2 3 4 5)
Anfänger ----------→ Profi

(3) Wenn man oben oder unten auf die Steuerung ✚ drückt, wird der Pfeil auf HALBZEIT (HALF TIME) eingestellt, und die Spieldauer stellt man links oder rechts auf der Steuerung ✚ ein.

*Das Spiel beginnt, wenn man auf den START-Knopf drückt.
*Bedienung 1 spielt auf das rechte Tor.
*Ein Pfiff zeigt den Spielbeginn an, aber die Spieler können erst bewegt werden, wenn die Bedienernummer über einem Spieler erscheint.



- **2 Spieler** (Mit Bedienung 1 und 2 gegen einen Freund)

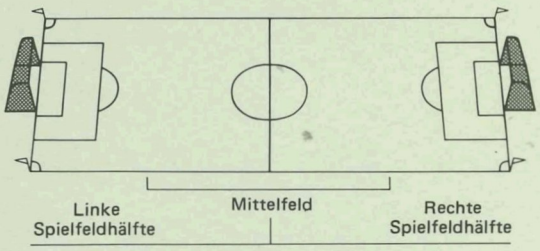
(1) Oben oder unten auf die Steuerung ✚ in Bedienung 1 drücken, dann wird der Pfeil auf MANNSCHAFTSWAHL (TEAM SELECT) eingestellt. Die gewünschte Elf erhält man durch Drücken links oder rechts auf den Steuerungen der Bedienungen 1 und 2.
(2) SPIELSTÄRKE (SKILL LEVEL) und HALBZEIT (HALF TIME) werden genau wie bei I Spieler eingestellt.

*Wenn man auf den START-Knopf drückt, beginnt das Spiel.
*Bedienung 1 spielt auf das rechte Tor.
*Spielbeginn ist genau wie bei 1 Spieler.

3. SO WIRD GESPIELT

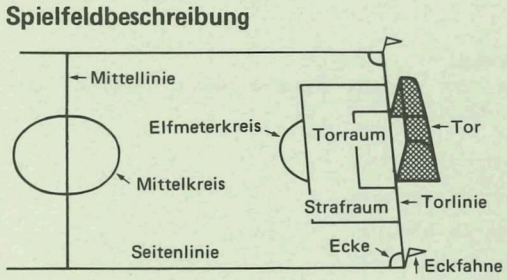
Es gibt zwei Spielarten: 1 Spieler gegen den Computer, und 2 Spieler gegeneinander.
***Beachte,** daß einige Regeln anders sind als bei wirklichem Fußball.

- Der Spieler, der durch eine Bedienernummer gekennzeichnet ist, kann bewegt werden.
- Wenn du mehr über Dribbeln, Torschüsse, Pässe und Torwartbedienung wissen willst, kannst du in dem Abschnitt "BEZEICHNUNGEN DER BEDIENUNGSTEILE UND BEDIENUNGSANLEITUNG" nachschlagen.
- Bei Unentschieden wird ein Elfmeterschießen veranstaltet.
- Im Nintendo Unterhaltungssystem Fußball sind Torschüsse auch denn gültig, wenn die reguläre Spielzeit schon vorbei ist (TIME OUT), aber der Ball muß sich schon in der Luft befinden.
- Das Ende der Spielzeit wird 3 Minuten vorher angekündigt.



- Einwürfe, Abstösse, Eckstösse und indirekte Freistöße werden bei längerem Ballbesitz als 8 Sekunden automatisch durchgeführt.
- Nach der Halbzeit findet kein Seitenwechsel statt.

Spielfeldbeschreibung



Anstoß
- Das Spiel beginnt automatisch mit einem Anstoß. Wenn die Bedienernummer über einem Spieler erscheint, kann er mit der Steuerung ✥ bewegt werden.

Einwurf
- Wenn der Ball über eine Seitenlinie ins Aus geht, wird ein Einwurf durchgeführt.
- Dann mußt du mit der Steuerung ✥ den Spieler bestimmen, der annehmen soll, und dann auf Knopf B drücken.

Abstoß
- Eine Abstoß wird durchgeführt, wenn der Gegner den Ball über deine Torlinie ins Aus schlägt.
- Dann mußt du mit der Steuerung ✥ den Spieler bestimmen, der den Ball annehmen soll, und dann auf Knopf B drücken.

Eckstoß
- Ein Eckstoß wird durchgeführt, wenn eine Mannschaft den Ball über die eigene Torlinie ins Aus befördert.
- Dann mußt du mit der Steuerung ✥ den Spieler bestimmen, der den Ball annehmen soll, und auf Knopf B drücken.

Indirekter Freistoß
- Bei Abseits wird der anderen Mannschaft ein indirekter Freistoß zugesprochen.
- Dann mußt du mit der Steuerung ✥ den Spieler bestimmen, der angespielt werden soll, und dann auf Knopf B drücken.

Elfmeterschießen
- Bei unentschiedenem Spielausgang gibt es ein Elfmeterschießen.
- "P.K." (Penalty Kick) wird oben am Bildschirm angezeigt.
- Bring den Spieler nach vorne, ziel oben oder unten auf der Steuerung ✥ , und drück auf Knopf A.
- Jede Mannschaft hat fünf Schüsse. Die Elf mit den meisten Toren gewinnt. (Wenn der Gewinner feststeht, wird das Elfmeterschießen nicht mehr zu Ende geführt).
- Sollte das Elfmeterschießen auch unentschieden ausgehen, ist das Spielergebnis unentschieden.

FACHAUSDRÜCKE

Anstoß
Bei Spielbeginn oder nach einem Tor wird ein Anstoß durchgeführt (von der Mannschaft, die das Tor kassiert hat).

Abstoß
Wenn ein Spieler der gegnerischen Mannschaft den Ball über deine Torlinie ins Aus schießt, darfst du den Ball vom eigenen Tor abschlagen. Ein Spieler deiner Mannschaft tritt dann den Ball entweder von der "oberen" oder von der "unteren" Strafraumecke, je nachdem, wo der Ball ins Aus gegangen ist.

Indirekter Freistoß
Indirekte Freistöße sind eine Folge von Abseitsvergehen. Ein Spieler der Mannschaft, die das Abseits nicht begangen hat, tritt den Ball von der Stelle, an der es begangen worden ist. Er darf aber nicht direkt aufs Tor schießen.

Einwurf
Wenn der Ball über die Seitenlinie ins Aus geht, wird der Ball an der gleichen Stelle wieder eingeworfen, und zwar von einem Spieler der Mannschaft, die den Ball nicht hinausgeschossen hat.

Eckstoß
Die gegnerische Mannschaft bekommt einen Eckstoß, wenn du den Ball über die eigene Torlinie ins Aus schlägst. Ein gegnerischer Spieler tritt dann den Ball entweder von der "oberen" oder von der "unteren" Ecke aufs Tor, je nachdem, wo der Ball ins Aus gegangen ist.

Abseits
Ein Spieler darf nur dann angespielt werden, wenn sich zwischen ihm und der gegnerischen Torlinie mindestens zwei gegnerische Spieler (den Torwart eingerechnet) befinden. Andernfalls gibt es einen indirekten Freistoß für die andere Mannschaft.
Wir weisen darauf hin, daß Abseits wegen der beschränkten Bildschirmfläche nicht über die Mittellinie hinaus angezeigt wird.